



Battle to Save the Earth™

Cassette Player's Guide
For Commodore 64 and 128 Computers

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE®

Transformers. . . robots in disguise. They've come to Earth with a purpose, and it's your job to find out what that purpose is. Study this Player's Guide *carefully* for a full briefing, in order to prepare yourself for the important mission ahead.

GET TO KNOW YOUR AUTOBOTS

You control eight highly skilled Autobots – each has different strengths and characteristics, which will help you decide how and where to deploy them. When your mission has begun, you can find out the vital statistics about a particular Autobot by typing the Autobot's number, and then pressing the S key, for STATUS. Once you are in Status mode, you can type in another number, and the Status screen will show the status for the Autobot.

It's important to get to know your Autobots. They all have something to say:

1. Cliffjumper – "Live fast and leave a good-looking chassis".
2. Hound – "Just turn me loose and I'll sniff 'em out".
3. Pipes – "One being's junk is another's art".
4. Kup – "The past is the greatest teacher".
5. Bumblebee – "The least likely can be the most dangerous".
6. Blurr – "The faster it is, the better I like it".
7. Rodimus Prime – "Experience is the benchmark of maturity".
8. Hotrod – "My actions speak louder than words".

THE DECEPTICON PLOT

The Decepticons have a plan. They have found a way to drain the Earth's energy supply, using the strategic locations shown on your map screen. If this goal is achieved, it could mean the ultimate ruin of the Universe as we know it. It's up to you to stop them.

Using your eight Autobots you must travel to the various locations on the map screen and foil the Decepticons' evil plan.

A few important bits of information have leaked out through faulty Decepticon communication channels; use these to help you discover what these evil robots have up their mechanical sleeves. . . A) The Decepticons have built a twenty-storey tall dinosaur robot, but the location is currently unknown. It lacks plutonium, which is its vital energy source. B) The Space Shuttle which was recently passed by Halley's Comet is under quarantine because it is covered with comet dust. Comet dust, when excited by a perfect laser, gives off a ray that enlarges herbivorous, 4-toed aquatic mammals to 100 times their normal size. C) The Decepticons believe the Earth's natural resources to be the most powerful source of energy in the Universe.

Your computer has printed out some background information about each of the important locations on the map screen (select these by typing their first letter, given beside each below):

O – Off Shore Oil Platform. This is the most productive oil drilling rig in the world, with daily productions of one million barrels per day. The real distinction has been only recently de-classified: On this platform is some very new experimental equipment which can turn crude oil directly into electrical energy, making the platform capable of a continuous output of 900 megawatts.

S – Space Shuttle Base. Used as an alternative landing site for the Space Shuttle. It is used when necessary to land the Shuttle away from populated areas. The base is practically deserted at the moment while the Shuttle, which recently returned from the Halley's Comet mission, is under quarantine.

J – JTEK Industries. JTEK is nearing completion of the first 99.999% "pure" gigawatt laser under contract for the United States Government. When completed, the laser will be used for peaceful purposes only – the first of which will be the study of coherent light's effect on various forms of dust particles.

N – Nuclear Plant. This plutonium-based nuclear power plant is experimental in nature, having been brought into full operation only recently. If the power output at this plant drops below the retaining level, the plant could create the largest explosion this side of the sun.

D – Dinosaur Park. Built on the site where the intact fossilised remains of a dinosaur were discovered. It recently surpassed ZanoLand as the most popular amusement park in the world. This leap in popularity came about after the opening of "Tyranno-Tumble", a new twenty-storey tall ride shaped like a dinosaur and containing elements of several popular rides.

A – Andreas Zoo. This zoo, located precisely on the San Andreas Fault, contains the world's largest and most diverse selection of aquatic mammals. It also boasts the best display of hippopotami in their native habitat, allowing them to roam free amongst the visitors.

P – Pipeline Junction. Located in the local fresh-water lake. The power flows at a terrific rate, making the pipeline a prime target for the energy hungry Decepticons. If they discover a way of tapping into this energy source, the future of our civilization could be at risk.

The remaining locations on your map screen may also be targets for the Decepticons – select these by typing their first letter.

With this information and a bit of strategic planning, your eight powerful Autobots should be able to wipe the Decepticons from the face of the Earth and protect the Universe from unspeakable doom and destruction!

We all depend upon you. Good Luck!

STARTING YOUR MISSION

- Set up your Commodore Computer System as detailed in the handbooks that accompany your computer. DO NOT switch anything ON unless instructed below.
- Switch ON your TV or monitor and your Commodore Computer.
- IF* you are using a Commodore 128, type the following:
GO 64 then press RETURN
Y then press RETURN
- Insert the *Transformers* cassette into your datacassette, and ensure that it is fully rewound.
- Plug a joystick into joystick port 1.
- Press down the SHIFT key, and keeping it pressed down, press the key marked RUN/STOP.
- Press the PLAY button on the datacassette. Keep this key pressed down at all times now, until you switch your computer off.

The *Transformers* are now entering your Computer. This will take a few minutes.

- The *Transformers* title picture will appear, followed shortly by a list of the *Transformers* and their number. You must now select a **KEY AUTOBOT** – this Autobot will transform right before your eyes each time you deploy him during your mission. Type a number between 1 and 8.

Transformers will continue to load into your computer. When the *Transformers* theme music begins, you are ready to start your mission.

CONTROLLING YOUR AUTOBOTS

First of all, you must remember that each Autobot will carry out one instruction at a time. If they have not yet completed an instruction, they will ignore any new ones you may give them. They will also ignore any impossible commands.

The game begins with the **MAP SCREEN**. To return to this screen at any time press **M**. This is the area where the Decepticons plot will unfold. When a square flashes red, you know that the Decepticons are attacking that area. You must deploy your Autobots around the map screen to set up an early warning system, connect your computer screen to an Autobot's eyes (the Viewscreen), and direct him into battle using your joystick. You should shoot any Decepticons on the screen, figure out their plan, and try and foil their plot. The following functions are accessible from the map screen:

D – DEPLOY. Autobots can be deployed individually or in strategic group patterns. To deploy an individual Autobot to a specific location, first type **D**. A message on the screen will read **DEPLOY #?**. Next type in the number of the Autobot you wish to deploy (between 1 and 8). The message will now read (AUTOBOT

NAME) to ?. Type in the first letter of the desired location. The message will then display the name of that location, and right before your eyes you will see your Autobot travelling around the map to the location. If you have chosen the Key Autobot, he will first transform before travelling.

There are nine group patterns to choose from. It's best to try them out and see which ones are most effective. To deploy all eight Autobots in a strategic pattern, press **D** and then **9**. The message will read **ALL AUTOBOTS TO?** Type in a number between 1 and 9. The Autobots will automatically assume their positions. To send all Autobots to just one location, type in the first letter of the location instead of a pattern number.

To send an Autobot back to base for repairs, type **B** instead of the pattern number. Despite having repair, an Autobot may have been damaged too much for it to return to 100% capacity the next time he is used.

T – TRANSFORM. Type **T** followed by the number of your chosen Key Autobot, and he will transform right before your eyes.

V – VIEWSCREEN. To connect your screen and controls to a particular Autobot, type **V**, then type the number of the Autobot to be controlled. Once in viewscreen mode, you can connect quickly to another Autobot's vision and controls simply by pressing the number of that Autobot. The selected Autobot's location will now be displayed. If there are Decepticons around, you can use your joystick to move the cross-hairs around the screen and the joystick button to fire at the Decepticons. Some Autobots have stronger firepower than others, which will affect the damage inflicted on the Decepticons.

For more effective firepower you can use the **BARRAGE MODE**. This allows you to get eight targets to which your Autobot will automatically fire, leaving you free to aim at other invading Decepticons. Type **B** to enter Barrage Mode. Each time you press the joystick button, a target will register. Move the cross-hairs to set your targets. Once your targets are set, press the joystick button. This will start a fifteen second countdown before the shots are fired. You can then move to another viewscreen at the same location if you wish, or continue random firing.

While in Viewscreen mode, you can check your Autobot's status at any time by pressing **S**. Find out your score by pressing the **SPACE BAR**. Scoring is measured by the amount of energy your Autobots have versus the amount stolen by the Decepticons. The Decepticons energy is shown on the right-hand side, your score on the left-hand side. Pressing the **SPACE BAR** again will show you how much energy may be stolen from this location by the Decepticons.

If the border of the screen flashes red, it means that another location is under attack from Decepticons. Return to the map at any time by pressing **M**.

If an Autobot has been severely damaged at a location, the screen will go grey. You should then deploy it back to Autobot Base for repairs.

WINNING THE GAME

The Decepticons are not an easy group to beat. They're fast and tricky and devious. They're also evil through and through. Since the scoring is based upon energy accumulation, your main goal is to keep the Decepticons from stealing the energy they need. Shooting them down and messing up their plans will chalk up energy points for you. Also, local authorities may award you bonus energy for your part in averting damage to civilian life and property. With some strategic planning on your part, the Decepticons can be beaten and you can save the world!

COPYING PROHIBITED

This software product is copyright and all rights are reserved by Activision, Inc. The distribution and sale of this product are intended for the use of the original purchaser only and for use only on the computer system specified. Copying, duplicating, selling, or otherwise distributing this product without the express written permission of Activision are violations of Copyright Law and are hereby expressly forbidden.

THE TRANSFORMERS TEAM

Designed by David Crane.

Produced by Brad Fregger/Software Studios.

Background graphics and animations by Hilary Mills and David Crane.

Music and sound effects by Russell Lieblich.

Player's Guide written by Alison Levy; edited by Elaine Dean

© 1986 Activision, Inc. All rights reserved.

Transformers-More Than Meets the Eye. Robots in Disguise. Autobot. Decepticon. Cliffjumper, Hound, Pipes, Kup, Bumblebee, Blurr, Rodimus Prime and Hotrod are trademarks of Hasbro, Inc. 1986 Hasbro, Inc. All rights reserved.

Commodore is a registered trademark and Commodore 64 and 128 are trademarks of Commodore Electronics, Ltd.

Battle to Save the Earth is a trademark of Activision Inc.

Activision (UK) Limited, Activision House, 23 Pond Street, Hampstead, London NW3 England. Tel: (01) 431 1101



MORE THAN
MEETS
THE EYE!

Battle to Save the Earth™

Manuel

Spielanleitung

Ordinateurs Commodore® 64™ et 128™ Version cassette

Für Commodore® 64™ und 128™ Computer Kassettenversion

REPRODUCTION INTERDITE

Ce logiciel est protégé par droits d'auteurs et sa vente est réservée par Activision Inc. Ce produit ne peut être distribué et vendu qu'à l'usage personnel de l'acheteur original et pour être exploité sur l'ordinateur spécifié. Il est formellement interdit de copier, reproduire, vendre ou distribuer, de quelque manière que ce soit, ce produit sans l'autorisation écrite d'Activision, sous peine d'enfreindre les lois sur les droits d'auteurs.

Transformers : ©Battle to Save the Earth™ a été conçu par David Crane.

Produit par Brad Fregger, Software Studios

Graphiques de fond d'Hilary Mills et David Crane.

Effets musicaux et sonores de Russell Lieblich.

Manuel d'Alison Levy ; gestion éditoriale de Elaine Dean.

©1986 Activision Inc. Tous droits réservés.

Transformers - More Than Meets the Eye®, Robots in Disguise, Autobot®, Decepticon®, Cliffjumper, Hound, Pipes, Kup, Bumblebee, Blurr, Rodimus Prime et Hotrod sont des marques déposées d'Hasbro Inc. © 1986 Hasbro Inc. Tous droits réservés.

Commodore, Commodore 64 et 128 sont des marques déposées de Commodore Electronics Ltd.

Battle to Save the Earth est une marque déposée d'Activision Inc.

Activision (UK) Limited, Activision House, 23 Pond Street, Hampstead, London NW3, Angleterre. Téléphone 01 431 1101

Transformers ® Battle to Save the Earth™

Les 'Transformers' sont des robots déguisés qui sont venus sur la terre pour une raison bien précise, et votre but est de les découvrir. Pour vous préparer à la mission qui vous attend étudiez attentivement cet exposé:

Connaissez vos Autobots

Vous contrôlez huit Autobots puissants dont chacun possède une dextérité et des caractéristiques différentes qui vous aideront à choisir le moment et l'endroit où les déployer. Pour connaître les statistiques vitales d'un autobot particulier, appuyez sur la touche correspondant à son numéro et sur S pour passer en mode statut. Une fois dans ce mode, tapez un autre numéro pour afficher sur l'écran le statut du nouvel Autobot.

Il est conseillé d'apprendre à mieux connaître les robots. Ils ont tous quelque chose à dire :

1. Cliffjumper - 'Vivez rapidement et laissez derrière vous un châssis en bon état'.
2. Hound - 'Laissez moi y allez et je vais les trouver vite fait'.
3. Pipes - 'Les déchets des uns font le bonheur des autres'.
4. Kup - 'Le passé est toujours le meilleur professeur.'
5. Bumblebee - 'Il ne faut pas se fier aux apparences'.
6. Blurr - 'Plus c'est rapide et mieux c'est'.
7. Rodimus Prime - 'L'expérience est le banc d'essai de la maturité'.
8. Hotrod - 'Mes actes valent mieux que mes paroles'.

Le complot Decepticon®

Les Decepticons ont mis au point un plan. Ils ont en effet découvert la façon de vider la terre de toutes ses réserves d'énergie en utilisant les points stratégiques indiqués sur la carte affichée sur l'écran. S'ils atteignent leur objectif, notre univers n'en a plus pour longtemps. Alors, à vous de les arrêter.

Avec vos huit Autobots®, vous devez vous rendre aux différents emplacements et déjouer le plan des Decepticons.

Les canaux de communication des Decepticons ne sont pas toujours parfaits et ils ont en fait permis de capter des informations vitales qui vous aideront à découvrir ce que ces robots malveillants nous réservent : A) les Decepticons ont bâti un robot de vingt étages en forme de dinosaure. Il manque encore de plutonium, source d'énergie qui lui est indispensable. B) La navette spatiale qui a récemment traversé la comète Halley est en quarantaine parce qu'elle est couverte de poussière de comète. Cette poussière, activée par le bon laser, donne un rayon qui agrandit cent fois les mammifères quadrupèdes aquatiques et herbivores. C) Les Decepticons pensent que les ressources naturelles de la terre constituent la source d'énergie la plus puissante de l'univers.

L'ordinateur de votre vaisseau spatial vous a donné des informations de base sur tous les points importants de la carte (pour les sélectionner, tapez la lettre indiquée):

O - Off-Shore Oil Platform (Plate-forme pétrolière off-shore). C'est le puits de pétrole le plus productif du monde avec un million de barils par jour. Mais cette plate-forme possède un autre attrait qui a été dévoilé récemment : le matériel expérimental totalement nouveau qui y est utilisé permet de transformer directement le pétrole brut en énergie électrique, et donne à la plate-forme une capacité continue de 900 mégawatts.

S - Space Shuttle Base. La base d'atterrissement sert de site alternatif pour accueillir la navette spatiale. Elle est utilisée lorsque cette dernière doit atterrir à l'écart des zones peuplées. Mais à l'heure actuelle, elle est pratiquement déserte et la navette est elle en quarantaine suite à sa mission vers la comète Halley'.

J - JTEK Industries. La société JTEK est sur le point de terminer le premier laser gigawatt d'une pureté de 99,999% dans le cadre du marché passé avec le gouvernement américain. Une fois terminé, ce laser ne sera utilisé qu'à des fins pacifiques, la première d'entre elles étant l'étude des effets de lumière sur différentes formes de particules de poussière.

N - Nuclear Plant. Cette centrale nucléaire activée au plutonium en est encore au stade expérimental car elle vient juste de commencer à fonctionner intégralement. Si son débit tombe au-dessous du niveau limite, elle risque de créer la plus grande explosion jamais vue de ce côté du système solaire.

D - Dinosaur Park. Le parc aux dinosaures a été construit dans le site où ont été découverts les fossiles intacts d'un dinosaure. Il est maintenant le premier parc d'amusement du monde car il a réussi à dépasser ZanoLand. Cette popularité provient de l'ouverture du 'Tyranno-Tumble', un nouveau parcours en forme de dinosaure sur 20 étages intégrant aussi certains aspects d'autres parcours comptant parmi les plus célèbres.

A - Andreas Zoo. Ce zoo, situé précisément dans la faille de San Andreas, contient la plus grande diversité de mammifères aquatiques de monde. Il se vente aussi de présenter mieux que quiconque les hippopotames dans leur habitat naturel et les laisse déambuler librement parmi les visiteurs.

P - Pipeline Junction. Cette jonction a lieu dans le lac d'eau douce local. La canalisation débite de l'énergie à une vitesse fantastique, ce qui en fait une des principales cibles des Decepticons assoiffés d'énergie. S'ils arrivent à maîtriser cette source d'énergie, le futur de notre civilisation pourrait être très fortement compromis.

Les autres emplacements sur votre carte peuvent également être attaqués par les Decepticons - on les sélectionne en appuyant sur la lettre indiquée.

Avec ces informations complétées d'un plan stratégique et vos huit puissants Autobots, vous devez arriver à supprimer les Decepticons de la surface de la terre, et à préserver l'univers d'un destin funeste et de la destruction.

Le genre humain est entièrement dans vos mains - bonne chance!

Début de votre mission

1. Installez votre système Commodore comme vous l'indiquent les manuels qui vous ont été livrés avec l'ordinateur. NE METTEZ RIEN EN MARCHE avant d'en avoir reçu l'instruction.

2. Allumez le poste de télévision ou le moniteur et mettez l'ordinateur en marche.

*Si vous possédez le modèle Commodore 128, tapez ce qui suit:
GO 64 puis appuyez sur RETURN
Y puis appuyez sur RETURN*

3. Introduisez la cassette *Transformers* dans votre magnétophone et vérifiez qu'elle est entièrement rembobinée.

4. Branchez la manette de jeux sur le port 1.

5. Appuyez sur la touche SHIFT et maintenez-la enfoncée tout en frappant RUN/STOP.

6. Enclenchez la touche de lecture PLAY du magnétophone. Elle doit rester enfoncée en permanence, jusqu'à ce que vous éteignez l'ordinateur.

Transformers se charge automatiquement en ordinateur, ce qui prend quelques minutes.

7. L'écran de présentation de *Transformers* s'affiche ensuite suivi d'une liste des 'Transformers' et de leur numéro. Vous devez alors sélectionner un 'KEY AUTOBOT' - c'est-à-dire un Autobot qui se transformera sous vos yeux à chaque fois que vous l'utiliserez au cours de votre mission. Choisissez un chiffre compris entre 1 et 8.

Transformers continue ensuite à se charger en ordinateur. Dès que le thème musical de *Transformers* se déclenche, vous êtes prêt à entreprendre votre mission.

Contrôle des Autobots

Avant tout n'oubliez pas que chaque Autobot ne peut exécuter qu'une seule tâche au même temps. Pendant qu'il est occupé il tient aucun compte des autres instructions que vous lui donnez. Les Autobots ne reconnaissent pas les instructions qui sont impossible à exécuter.

Le premier écran qui s'affiche contient une carte de la zone dans laquelle vous devez déjouer le plan des Decepticons. Lorsqu'un carré se met à clignoter en rouge sur l'écran, c'est pour vous signaler que les Decepticons attaquent la zone qui lui est associée. Vous avez pour tâche de déployer les Autobots tout autour de la carte afin de créer un système d'avertissement. Vous pouvez ensuite demander à l'ordinateur d'afficher ce que voit l'Autobot et le guider ainsi dans la bataille à l'aide de votre manette de jeux. Vous devez éliminer tous les Décepticons. Essayez aussi de déjouer leur plan et de deviner comment empêcher certains événements. Au niveau de la carte, vous disposez des options suivantes :

D - Deploy

Les Autobots peuvent être déployés un à un ou en groupes stratégiques.

Pour envoyer un Autobot particulier à une destination spécifique, tapez tout d'abord D. Le message Deploy #? s'affiche sur l'écran. Indiquez le numéro de l'Autobot choisi (1 - 8). L'ordinateur vous demande alors la destination '(Nom de l'Autobot) to ?' et vous devez lui répondre par la première lettre de la destination choisie.

Il existe 9 possibilités de déploiement groupé. Il est conseillé de les expérimenter pour découvrir les plus efficaces. Appuyez sur D pour déployer les huit Autobots et répondez par 9 au message Deploy #?. L'ordinateur vous demande ensuite : All Autobots to ? Répondez lui par un chiffre compris entre 1 et 9. Les Autobots prennent automatiquement position. Pour envoyer tous les Autobots au même endroit, spécifiez une lettre au lieu du numéro de déploiement groupé.

Pour renvoyer un Autobot endommagé à la base, appuyez sur B au lieu d'un numéro. Bien que la base fasse de son mieux pour remettre les Autobots en état, elle n'arrive pas toujours à leur redonner toute leur puissance initiale.

T - Transform

Pour convertir un Autobot de robot en voiture ou de voiture en robot, tapez sur T et spécifiez le numéro de l'Autobot. Il se transformera tout de suite.

V - Viewscreen

Vous pouvez relier l'écran et les commandes à un robot particulier en tapant V suivi du numéro de l'Autobot choisi. En mode 'Viewscreen', il vous suffit d'appuyer sur le numéro de l'Autobot pour afficher ce qu'il voit à l'endroit où il se trouve. Vous pouvez détruire les Decepticons présents en les visant à la manette de jeux et en appuyant sur le bouton de tir. Certains Autobots ont une puissance de tir plus importante que d'autres, ce qui modifie les dommages subis par les Decepticons.

Le mode Barrage vous offre une puissance de tir plus élevée en vous permettant de choisir huit cibles que l'Autobot vise ensuite. Il se met à tirer automatiquement pour vous laisser libre de vous occuper des autres Decepticons qui apparaissent. Appuyez sur B pour passer en mode Barrage. A chaque fois que vous pressez le bouton de tir, une cible est enregistrée. Visez votre cible avec la reticule et, une fois que vous avez sélectionné huit, appuyez sur le bouton de tir. Un compte à rebours de quinze secondes se déclenche avant le tir. Vous pouvez afficher une autre vue du même endroit ou continuer à tirer au hasard.

Toujours en mode Viewscreen, la touche S vous indique le statut de votre Autobot à n'importe quel moment. Pour connaître votre score, appuyez sur la barre d'espacement. Le score est déterminé par la quantité d'énergie dont disposent vos Autobots par rapport à la quantité volée par les Decepticons. Appuyez une seconde fois sur la barre d'espacement et vous verrez combien d'énergie les Decepticons ont réussi à voler dans cet écran particulier.

Si le bord de l'écran se met à clignoter en rouge alors que vous êtes en mode Viewscreen, c'est qu'une alarme s'est déclenchée quelque part ailleurs. Pour réafficher la carte, il vous suffit d'appuyer sur M à n'importe quel moment.

Lorsqu'un Autobot est sérieusement endommagé, l'écran vire au gris. Vous pouvez renvoyer le robot à la base afin de le faire réparer. La base des Autobots est indiquée par la lettre B.

Comment gagner la partie

Les Decepticons ne sont pas faciles à battre. Ils sont aussi rapides que malins et ont un esprit pour le moins tortueux. Ils sont également d'une méchanceté à toute épreuve. Votre score est basé sur la quantité d'énergie accumulée, et votre but est donc d'empêcher les Decepticons de voler l'énergie dont ils ont besoin. En les détruisant ou en modifiant leurs plans, vous obtenez des points d'énergie supplémentaire. Il arrive aussi que les autorités locales vous décernent de l'énergie supplémentaire en récompense pour avoir sauvé des vies et propriétés civiles. Il vous suffira pourtant d'adopter un plan stratégique pour vaincre les Decepticons et sauver le monde !

KOPIEREN VERBOTEN

Das vorliegende Softwareprodukt unterliegt dem Urheberrechtsschutz. Alle Rechte bei Activision, Inc. Der Vertrieb und Verkauf ist für den ausschließlichen Gebrauch durch den ersten Käufer und auf dem angegebenen Computersystem bestimmt. Jegliches Kopieren, Vervielfältigen, jegliche Art des Verkaufs und jede anderweitige Verbreitung ohne die ausdrückliche vorherige Zustimmung durch Activision sind streng untersagt und verstößen gegen das Urheberrecht.

Das Komplott der Decepticons®

Kein Zweifel, die Decepticons verfolgen einen Plan. Sie haben Mittel und Wege gefunden, die Energieversorgung der Erde zu gefährden, indem sie die strategischen Positionen anzapfen, die auf der Bildschirmkarte gekennzeichnet sind. Wenn dieser Plan gelingt, muß mit der endgültigen Vernichtung des Universums, wie wir es kennen, gerechnet werden. An Ihnen liegt es, diese Katastrophe abzuwenden.

Unter Einsatz Ihrer acht Autobots® müssen Sie sich zu den verschiedenen Örtlichkeiten begeben und die monströsen Absichten der Decepticons ein für allemal durchkreuzen.

Infolge eines geringfügigen Defekts im Kommunikationsnetz der Decepticons sind ein paar wenige Informationen durchgesickert, die vielleicht beitragen, den mechanischen Gesellen auf die Schliche zu kommen. A) Die Decepticons haben einen zwanzig Stockwerk hohen Dinoauto-Robot konstruiert; B) Die Raumfahre, die kürzlich Halleys Kometen durchkreuzt hat, steht unter Quarantäne, weil sie zuviel von dem Kometenstaub abgekriegt hat. Und dieser Kometenstaub, wenn von einem perfekten Laser gezündet, gibt eine Strahlung ab, die pflanzenfressende 4-zähige aquatische Säugetiere auf 100 Mal ihre normalen Dimensionen vergrößert. C) Die Decepticons sind davon überzeugt, daß die natürlichen Reserven der Erde die mächtigste Energiequelle im ganzen Universum darstellen.

Der Bordcomputer Ihres Raumschiffs hat sich bequemt, ein wenig Hintergrundinformationen zu den verschiedenen Schlüsselinrichtungen zu liefern, welche die Decepticons als Angriffsziele ins Auge gefaßt haben:

O - Ölbohrinsel: Die produktivste Ölbohrinsel der ganzen Welt, mit einer Fördermenge von einer Million Faß pro Tag. Was die Insel jedoch vor allen anderen auszeichnet, ist eine hypermoderne Einrichtung, von deren Existenz die Öffentlichkeit nach langer Geheimhaltung soeben erst in Kenntnis gesetzt wurde: Eine experimentell auf der Plattform installierte Einrichtung soll Rohöl direkt in elektrische Energie umwandeln können, was bedeutet, daß eine kontinuierliche Produktion von 900 Megawatt gewährleistet ist.

S - Raumfahren-Stützpunkt: Der Raumfahren-Stützpunkt dient als alternativer Landeplatz für das Space Shuttle. Er gelangt dann zum Einsatz, wenn es angezeigt erscheint, die Fähre in einiger Entfernung zu den bevölkerten Landstrichen zu landen. Dieser Stützpunkt ist praktisch unbemannt im Moment, während die Fähre, die kürzlich die Mission zum Halley-Kometen unternommen hat, unter Quarantäne steht.

J - JTEK Industriewerke: JTEK steht kurz vor der Fertigstellung des ersten 99,999% "reinen" Gigawatt Lasers, der Gegenstand eines Auftrags der amerikanischen Regierung ist. Nach seiner Vollendung soll der Laser ausschließlich für friedliche Zwecke eingesetzt werden, zunächst im Rahmen einer Studie über die Wirkung des kohärenten Lichts auf verschiedene Formen von Staubteilchen.

N - Kernkraftwerk: Diese Plutonium-basierte Kernkraftanlage ist rein experimenteller Natur und hat erst kürzlich ihren vollen Betrieb aufgenommen. Ein Absinken der Energieproduktion unterhalb des Norm-Niveaus würde mit Sicherheit die größte Explosion auf dieser Seite der Sonne bewirken.

D - Dinosaurier-Park: Der Park wurde auf dem Gelände gebaut, wo die versteinerten Überreste eines Dinosauriers entdeckt wurden. In einem kürzlich veranstalteten Wettbewerb trug der Dinosaurier-Park vor dem Zanoland den Sieg als das beliebteste Ausflugsziel der ganzen Welt davon, was eindeutig der Eröffnung des "Tyranno-Tumble" zu verdanken ist, einer innovativen, zwanzig Stockwerk hohen Berg- und Tal-Bahn, einer absolut geglückten Kombination verschiedener populärer Jahrmarktsvergnügen. Seine Spitzene reiterposition unter der Vergnügungsparks der Welt bringt dem Dinosaurier-Park einen ständigen Zustrom von berühmten Gästen, darunter Könige und Prinzessinnen und alle gewichtigen Staatsoberhäupter.

A - Andreas Zoo. Dieser zoologische Garten liegt, geologisch gesehen, ganz genau auf der San Andreas Verwerfung und enthält die größte und reichhaltigste Sammlung aquatischer Säugetiere in der ganzen Welt. Seine Hauptattraktion sind die Flüßpferde, die in ihrer natürlichen Umgebung leben und sich völlig ungezwungen unter die Besucher mischen.

P - Pipeline-Verbindung: Der Pipeline-Knotenpunkt befindet sich mitten im örtlichen Süßwassersee. Der hier unter enormem Druck und in riesigen Volumen fließende Strom macht diese Installation zu einem vorrangigen Zielpunkt für die energiehungriigen Decepticons. Wenn Sie es schaffen sollten, diese Energiequelle anzupzapfen, dann droht unserer Zivilisation eine ernsthafte Gefahr.

Außer diesen überaus gefährdeten Angriffszielen ist es durchaus möglich, daß auch andere Örtlichkeiten das strategische Interesse der Decepticons erwecken. Diese können durch Eingabe des betreffenden Anfangsbuchstabens angewählt werden.

Gewappnet mit diesen Informationen und ein wenig strategischer Planung sollte es Ihnen acht kraftstrotzenden Autobots gelingen, die Decepticons für immer vom Erdboden zu vertilgen und somit das Universum von seinem ansonsten unweigerlichen und unaussprechlichen Schicksal zu bewahren.

Das Schicksal aller Erdenbewohner liegt in Ihrer Hand! Wir halten Ihnen die Daumen!

Spielvorbereitung

1. Installieren Sie Ihr Commodore Computersystem gemäß der Beschreibung in den Handbüchern, die zum Lieferumfang gehören. Schalten Sie nichts ein, ehe Sie dazu aufgefordert werden.
2. Schalten Sie jetzt Ihren Fernseher bzw. den Monitor und den Computer ein.

Benutzer eines Commodore 128 geben diese Befehle ein:

GO 64 gefolgt von der RETURN-Taste
Y gefolgt von der RETURN-Taste.

3. Legen Sie bitte die *Transformers* Kassette in Ihre Datasette ein und vergewissern Sie sich, daß das Band vollkommen zurückgespult ist.
4. Stecken Sie einen Joystick in den Anschlußport Nr. 1 ein.
5. Halten Sie die SHIFT-Taste fest und drücken Sie, ohne SHIFT loszulassen, kurz die mit RUN/STOP beschriftete Taste. (Erst dann beide Tasten loslassen)
6. Die PLAY-Taste auf der Datasette drücken und gedrückt lassen, bis der Computer ausgeschaltet wird.

Damit holen Sie die *Transformer* in den Computer - dies dauert ein Weilchen.

7. Als erstes wird die Titelszene eingeblendet, gefolgt von einer Liste der Transformer und ihrer Kennziffer. Wählen Sie bitte hier eine "Schlüsselfigur" aus, indem Sie eine Zahl zwischen 1 und 8 eingeben. Der betreffende Autobot verwandelt sich jeweils direkt vor Ihren Augen, sobald Sie ihn zum Einsatz anfordern.

Anschließend geht der Ladevorgang weiter. Bei Ertönen der *Transformer*-Melodie kann der Einsatz beginnen.

Steuerung der Autobots

Halten Sie sich stets vor Augen, daß jeder Autobot immer nur einen Befehl gleichzeitig ausführen kann. Solange er noch mit einem Auftrag beschäftigt ist, nimmt er irgendwelche weiteren Instruktionen gar nicht zur Kenntnis, sondern überhört sie geflügelte. Ebenfalls auf taube Ohren stoßen Befehle, deren Durchführung unmöglich ist.

Das Spiel beginnt mit der Karte (MAP SCREEN). Hierher können Sie jederzeit durch Drücken von M zurückkehren. Was Sie hier sehen, ist die Gegend, die sich die Decepticons für ihr Komplott ausgesucht haben. Ein rot blinkender Block signalisiert eine Attacke. Ihre Aufgabe ist es, die Autobots strategisch im ganzen Bereich einzusetzen, ein frühzeitiges Warnsystem einzurichten, den Monitor direkt mit dem Gesichtssinn eines Autobots zu verbinden und ihn mit dem Joystick in das Kampfgeschehen hineinzunärrövieren. Dabei müssen alle im Blickfeld erscheinenden Decepticons erschossen werden. Vor allen Dingen muß es gelingen, ihre Pläne zunichte zu machen, indem man das Eintreten bestimmter Geschehnisse und taktischer Maßnahmen rechtzeitig verhindert. Vom Karten-Bildschirm aus sind die folgenden Funktionen zugänglich:

D = Deploy - Einsatz

Die Autobots können individuell oder als strategische Formationen eingesetzt werden.

Zum Einsatz eines einzelnen Autobots an einem bestimmten Ort, zuerst D für DEPLOY eingeben. Auf die Rückfrage: Deploy #? antworten Sie mit der Nummer des betreffenden Autobots (1 bis 8). Die Meldung am Bildschirm lautet dann: (Name des Autobots) to ? Geben Sie auf diese Frage den Anfangsbuchstaben des gewünschten Bestimmungsorts ein, worauf die Bezeichnung angezeigt wird. Sofort verwandelt sich der Autobot vor Ihren Augen und begibt sich an die betreffende Örtlichkeit.

Es kann unter neun verschiedenen Gruppenformationen gewählt werden, von denen jede für bestimmte Situationen besonders wirkungsvoll ist, wie Sie vielleicht am besten anhand einiger Experimente herausfinden. Zum Einsatz aller acht Autoboten in einer strategischen Formation drücken Sie D und dann 9, worauf die Frage nach dem Bestimmungsort: All Autobots to ? lautet. Als Antwort schreiben Sie eine Zahl zwischen 1 und 9. Darauf beziehen die mechanischen Helfer automatisch ihre Stellungen. Wenn die ganze Autobotentruppe an den selben Platz abgerordnet werden soll, schreiben Sie statt einer Formationsnummer den Anfangsbuchstaben der Örtlichkeit.

Durch Eingabe von B kann ein Autobot, der Schaden genommen hat, für Reparaturzwecke zurück auf die Basis geschickt werden. Allerdings muß damit gerechnet werden, daß ein reparierter Autobot nach gravierenden Verletzungen nicht gleich beim ersten Einsatz schon wieder 100% funktionsfähig ist. Transform

T - Transform. Für die Transformation des Schlüssel-Autoboten von einem Roboter in ein Fahrzeug bzw. für die Rückverwandlung von einem Fahrzeug in einen Roboter, schreiben Sie T für Transform und die Nummer.

V - Viewscreen = Bildschirmsicht

Zur Verkopplung des Bildschirms und der Bedienungsinstrumente mit einem

bestimmten Autoboten, V drücken und die Nummer des betreffenden Autoboten eingeben. Einmal in dieser Betriebsart, können Sie die Bildschirmsicht mit jedem beliebigen Autoboten verbinden, indem Sie einfach seine Nummer eingeben. Darauf zeigt der Monitor sofort die Sicht an der Örtlichkeit, wo der betreffende Autobot Stellung bezogen hat. Falls sich dort Decepticons herumtreiben, kann das Fadenkreuz mit Hilfe des Joysticks bewegt und der Feuerknopf zum Feuern verwendet werden. Manche Autoboten verfügen über mehr Feuerkraft als andere und bewirken entsprechend größere Verheerungen bei den Decepticons.

Um die Decepticons so richtig das Fürchten zu lehren, können Sie in den Barrage (Sperrfeuer-) Modus umstellen. Dort fixieren Sie acht Ziele, auf die der Autobot automatisch feuert, während Sie sich auf andere eindringende Decepticons konzentrieren können. Zum Umschalten auf den Sperrfeuer-Modus B für BARRAGE drücken. Jedes Drücken des Joystick-Knopfs fixiert ein Ziel. Zu diesem Zweck ist das Fadenkreuz zu verwenden. Nach Setzen der acht Angriffsziele bewirkt ein erneutes Drücken des Feuerknopfs ein 15-Sekunden dauerndes Countdown vor Starten des Feuers. Danach steht es Ihnen frei, auf eine andere Bildschirmsicht des gleichen Ortes überzugehen oder das Sperrfeuer fortzusetzen.

Innerhalb des Bildschirmsicht-Modus kann der Status der Autoboten durch Drücken von S jederzeit eingesehen werden. Ferner ist es möglich, über die Leertaste den Punktteststand zu erfahren. Dieser errechnet sich aufgrund der Energievorräte Ihrer Autoboten im Verhältnis zu der Menge, die die Decepticons ergattern. Ein erneutes Betätigen der Leertaste zeigt die Energimenge, die in der aktuellen Szene gestohlen werden kann.

Ein rotes Blinken des Bildschirmrandes innerhalb des Viewscreen-Modus signalisiert, daß an einer anderen Stelle Alarmzustand herrscht. Für eine Rückkehr auf die Karte kann jederzeit M gedrückt werden.

Erleidet ein Autobot eine gravierende Verletzung, wird der Bildschirm grau. Sie können ihn dann zur Reparatur zurück auf den Autobot-Stützpunkt holen (Anfangsbuchstabe B für Base).

Voll auf Sieg spielen

Es sei gleich vorweggeschickt, daß die Decepticons keine Feinde sind, die man mit der linken Hand erledigt. Sie sind schnell, trickreich und hinterhältig. Und von einer sagenhaften Boshaftigkeit. Da Punkte aufgrund der Energievorräte vergeben werden, ist Ihr oberstes Ziel, die Decepticons davon abzuhalten, die Energien zu klauen, auf die sie so scharf sind. Je mehr Decepticons Sie abknallen und je erfolgreicher Sie ihre bösen Pläne durchkreuzen, desto mehr Punkte können Sie für sich verbuchen. Außerdem ist es üblich, daß die örtlichen Regierungsbehörden Prämienpunkte zusprechen, um sich auf diese Weise tapferen Helden erkennlich zu zeigen, welche sich bei der Verteidigung zivilen Lebens und Eigentums besonders hervorgetan haben. Zum Schluß sei noch darauf hingewiesen, daß mit einem strategischen Geschick und Mut tatsächlich eine Chance besteht, die Decepticons zu übertölpeln und die Welt noch einmal vor dem Untergang zu bewahren!